

**JURNAL TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN *CONCEPT ART GAME***  
**“BENGAWAN : THRONE WARS”**



**PERANCANGAN**

**Sabarudin**

**1112136024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**2016**

Jurnal Tugas Akhir berjudul **PERANCANGAN *CONCEPT ART GAME***  
**“BENGAWAN : THRONE WARS”** disusun oleh Sabarudin, NIM 1112136024,  
Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni  
Rupa, Institut Indonesia Yogyakarta, dinyatakan telah memenuhi syarat untuk  
diterima.



Ketua Program Studi S-1  
Desain Komunikasi Visual

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.  
NIP 19650209 199512 1 001

# PERANCANGAN *CONCEPT ART GAME* “BENGAWAN : THRONE WARS”

SABARUDIN

Mahasiswa Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta angkatan 2011

## ABSTRAK

Perancangan *Concept Art game* "Begawan: Throne Wars" merupakan upaya yang dilakukan untuk memperkenalkan budaya dan kearifan local Jawa. Konsep kreatif ini menceritakan tentang kisah perang antara Jaka Tingkir melawan Arya Penangsang yang terjadi di tanah Jawa. Kisah tersebut diadaptasi dari cerita rakyat, mitos, dan legenda dalam teks-teks sastra Babad Tanah Jawa yang dikemas dalam cerita baru dan disajikan melalui cara yang lebih kreatif. Pembuatan konsep kreatif ini tidak hanya bertujuan untuk membuat orang Indonesia mengenal budaya negara dan kearifan lokalnya, tetapi juga untuk melestarikannya.

Proses desain dimulai dengan mengumpulkan berbagai referensi visual dari buku-buku dan bangunan bersejarah. Referensi yang terkumpul kemudian diubah menjadi *game* dengan desain baru yang memiliki konsep dunia fantasi. Kemudian, dijadikan sebuah buku yang menarik untuk dibaca dan mudah dimengerti. Karya ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang budaya kita. Dengan menggunakan konsep kreatif ini, pencipta berharap dapat mendorong masyarakat terutama generasi muda untuk memahami dan melestarikan kearifan lokal sebagai tanggung jawab yang kita pikul bersama-sama.

Kata kunci : *Concept Art, Video Game, Bengawan*

## ABSTRACT

*Designing the concept art of this game “Begawan: Throne Wars” is an effort made to acquaint Java’s culture and its local wisdom. This creative concept tells us the story of a war between Jaka Tingkir fortress against Arya Penangsang’s that breaks in Java land. The story is adapted from a folklore, myth, and legend in literary texts of Babad Tanah Jawa that is presented in a brand new story and in a more creative ways. This creative concept is created not only to make Indonesian people recognize their country’s culture and local wisdom, but also to conserve it through this interesting concept.*

*The design process is started with collecting various visual references from books and historical buildings. The collected references are then transformed into a new game design that has a fantasy world concept. Then, it is organized as an interesting book to read and easy to understand. Hopefully it can also give people new insights about our cultures. By using this concept art, the creator hopes it can encourage people especially the young generation to fathom and conserve the local wisdoms as a responsibility that we should bear together.*

*Keywords: Concept Art, Video Game, Bengawan*

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Indonesia dikenal dengan beragam suku, budaya, kepercayaan serta berbagai cerita-cerita rakyat yang hingga kini masih menyimpan misteri. Hal ini membuat bangsa kita kaya akan nilai-nilai kearifan lokal. Sebagai generasi muda sudah sepatutnya kita menjaga dan mau mempelajari keunikan budaya serta sejarah leluhur, agar di masa yang akan datang anak cucu kita dapat merasakan manfaatnya.

Kearifan lokal tentang cerita rakyat merupakan sumber inspirasi tak terbatas bagi para kreator yang tertarik untuk mengenalkan kepada dunia modern saat ini. Namun masih banyak keunikan kearifan lokal yang belum diketahui oleh masyarakat. Salah satunya adalah kisah pertempuran tahta antara Jaka Tingkir dan Arya Penangsang yang saat ini peninggalannya hanya tinggal reruntuhan serta beberapa artefak dari dua kadipaten yang dulunya sempat mengalami kejayaan. Dalam pikiran masyarakat Jawa terbesit dua sosok tokoh yang saat ini melegenda yaitu Joko Tingkir dan Arya Penangsang. Berbagai cerita rakyat yang pernah ada menyebutkan kedua tokoh ini gagah dan pemberani, namun saling bertentangan untuk memperebutkan kekuasaan.

Berbagai cerita rakyat tentang perjuangan Jaka Tingkir(Sultan Hadiwijaya) dan rivalnya Arya Penangsang dalam konflik perebutan tahta sudah sepatutnya dapat menjadi pelajaran hidup bagi generasi muda bangsa Indonesia. Berbagai cara sudah dilakukan, diantaranya pembuatan buku sejarah, komik/cergam serta pernah di adaptasi kedalam serial TV pada tahun 90an. Namun Seiring dengan perkembangan teknologi, pelestarian budaya tentang cerita rakyat di masyarakat khususnya generasi muda akan lebih menarik jika dikemas dengan penyampaian yang menggunakan media baru dan modern dibanding dengan menggunakan media tradisional yang cenderung membosankan.

Salah satu media baru yang digunakan dalam menyampaikan sejarah yaitu menggunakan film 3D, dimana sebagai penonton seolah-olah diajak sedang berpetualang berinteraksi didalam film tersebut. Dalam media baru ini biasanya sang kreator film selalu menambahkan unsur modern namun tanpa melupakan kearifan lokal yang ada didalamnya. Dengan menggunakan media baru tersebut masyarakat awam khususnya generasi muda diharapkan akan lebih tertarik untuk menonton, mengingat saat ini sangat sedikit generasi muda yang peduli tentang sejarah cerita rakyat semacam ini. Selain itu tujuan lainnya merupakan bentuk pemanfaatan terhadap media desain komunikasi visual yang sangat menghibur, diantaranya menceritakan kisah tentang cerita rakyat melalui animasi, cergam, novel grafis, dan juga *game*.

Berdasarkan semua media pengenalan sejarah cerita rakyat yang telah disebutkan diatas, maka yang cukup potensial dengan target generasi muda adalah melalui media *video games*, Khususnya pada *Smartphone* dan *PC Tablet*. *Games* merupakan media yang dapat mencakup semua kalangan dari anak-anak sampai orang dewasa yang sudah bekerja pun masih sering

bermain *game* digadgetnya. *Video games* dapat dijadikan sebagai saran komunikasi yang tepat dalam upaya membantu melestarikan kearifan lokal budaya terhadap generasi muda Indonesia.

Saat ini perkembangan *video game* di dunia semakin pesat, khususnya setelah hadir perangkat keras semacam *smartphone* dan *PC Tablet*. Dengan biaya murah semua orang kini hampir memiliki *gadget* tersebut disakunya. Tak perlu direpotkan dengan ukuran yang besar. Melihat fenomena semacam ini, perancang melihat potensi yang besar untuk mengenalkan serta mengembangkan *concept art game* yang diangkat dari cerita rakyat tentang konflik perseteruan dalam kerajaan pajang yang didirikan oleh Jaka Tingkir melawan Arya Pengsang sebagai rival sejatinya dalam bentuk *mobile gaming* tanpa melupakan unsur kearifan lokal yang ada didalamnya. Melalui *game* pengguna bisa lebih mendalami kisah yang sedang terjadi karena sifatnya yang interaktif tersebut, seolah olah kita dibawa masuk kedalam cerita aslinya.

Salah satu *game* yang di adaptasi melalui sejarah yang berdasar pada cerita rakyat adalah *Age of Empire: The Asian Dynasties* yang di terbitkan oleh *Microsoft*, dalam *game* ini dikisah bagaimana perang yang terjadi di era Shogun hingga mengalami kehancuran di era tersebut. Kisah yang diambil dari sejarah negeri sakura tersebut bisa dimengerti lewat *video game* dalam hitungan jam tanpa mengurangi kesan kearifan lokal pada masa itu.

Tipe *game* yang akan digunakan dalam perancangan *concept art* ini adalah *Real Time Strategy* yang sering disebut sebagai *game RTS*, dengan berbasis pada *mobile gaming*. Dalam *game* tipe *RTS* biasanya dibutuhkan pemikiran dan perencanaan yang benar untuk dapat memenangkan permainan dan biasanya menggunakan sudut pandang *overhead* (merupakan sudut pandang dalam sebuah permainan virtual yang memanfaatkan penglihatan mata elang). dengan tujuan pemain(user) akan lebih mudah dalam mengatur siasat dalam pertempuran. sehingga *player* dapat melihat seluruh area permainan. Tipe *game RTS* dirasa sangat cocok untuk mengisahkan sejarah cerita rakyat tentang berdirinya konflik antara Jaka Tingkir dan Arya Penangsang dengan judul *Bengawan : Throne Wars*. Dalam permainan ini biasanya pemain dituntut untuk mengatur sumber daya yang terbatas untuk mencapai target tertentu. Pengaturan sumber daya ini biasanya melibatkan keterampilan dalam menentukan unit mana saja yang akan diciptakan dan kapan menempatkannya dalam aksi permainan.

*Concept art* yang akan diwujudkan dalam perancangan ini merupakan gambar ilustrasi dua dimensi (2D) yang mengambil unsur sejarah dari kedua tokoh tersebut yang dipadukan dengan unsur fantasi, serta gaya ilustrasi yang cukup diminati generasi muda saat ini tanpa melupakan kearifan lokal. Ditambah dengan unsur fantasi yaitu unsur fiktif serta nuansa imajinatif yang kental.

Dari permasalahan diatas perancang berusaha membantu pemerintah daerah dalam melestarikan sejarah dan budaya kearifan lokal dengan membuat sebuah *concept art* untuk *game* dengan judul “Bengawan :Throne Wars”. Diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang terjadi pada masyarakat khususnya generasi muda yang kurang berminat dalam

mempelajari sejarah nusantara. Lebih dari itu *concept art game* dianggap menarik sebagai media dalam dunia komunikasi visual karena sifatnya yang cenderung interaktif serta akan mudah diterima oleh generasi muda saat ini yang cenderung bosan jika diajak mempelajari buku-buku yang tebal tanpa ada unsur keunikan didalamnya. Diharapkan dengan adanya *concept art* ini generasi muda akan dapat membantu peran serta pemerintah dalam mempromosikan kearifan lokal berdasarkan cerita-cerita rakyat.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah dalam perancangan ini yaitu, “Bagaimana merancang *concept art game* fiksi *fantasy* strategi “Bengawan :Throne Wars” berbasis *mobile gaming* berdasarkan sejarah serta cerita-cerita rakyat tentang terjadinya konflik antara Jaka Tingkir dan Arya Penangsang secara kreatif dan komunikatif tanpa melupakan unsur kearifan lokal ?

## **C. Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan ini di fokuskan pada :

1. Tujuan umumnya yaitu merancang sebuah *concept art game* yang mengangkat kisah sejarah serta cerita rakyat Indonesia. Agar mampu dilestarikan dan diterima oleh masyarakat luas khususnya generasi muda saat ini.
2. Tujuan khususnya adalah merancang sebuah *Concept Art* “Bengawan : Throne Wars” yang unik, kreatif, dan komunikatif yang terdiri dari cerita, desain karakter, senjata, jurus, lokasi dan beberapa adegan dalam cerita yang sesuai sejarah serta cerita-cerita rakyat tentang terjadinya konflik antara Jaka Tingkir dan Arya Penangsang.

## **D. Batasan Lingkup Perancangan**

1. Batasan ruang lingkup pada perancangan ini hanya meliputi desain karakter dalam *game*, senjata, jurus, bangunan, *items*, dan beberapa adegan dalam cerita yang sesuai sejarah serta cerita-cerita rakyat tentang terjadinya konflik antara Jaka Tingkir dan Arya Penangsang. Beserta bagian-bagian lain yang mengandung pesan moral dan kisah keteladanan yang mampu di turunkan kepada generasi muda saat ini.
2. Dikarenakan terbatasnya kemampuan perancang dalam bidang pembuatan *video game*, maka perancangan ini hanya berupa produk *merchandise* dalam bentuk *Artbook* berjudul “Bengawan : Throne Wars” yang di dalamnya terdapat desain karakter, senjata, jurus, bangunan, *items*, dan beberapa adegan dalam cerita yang sesuai sejarah serta cerita-cerita rakyat tentang terjadinya konflik antara Jaka Tingkir dan Arya Penangsang.



## II. PEMBAHASAN

### A. Tentang Perancangan Buku

*Concept Artbook Game* fiksi *fantasy* strategi “Bengawan :Throne Wars” mengadaptasi dari kisah peperangan dan konflik antara Jaka tingkir dan Arya pengangsang dari berbagai macam versi. Meskipun kisah-kisah tentang perjuangan Jaka Tingkir maupun Arya Penangsang beberapa kali pernah diangkat melalui serial televisi, panggung pementasan Jawa, sandiwara radio, dan film tapi semua itu dirasa kurang cocok dengan target audience khususnya anak muda saat ini. Menanggapi pernyataan tersebut, maka penulis menawarkan solusi desain komunikasi visual dengan melakukan perancangan berupa *Concept Art game* yang fokus utamanya hanya pada tahapan perancangan karakter, senjata, jurus, tempat, serta unsur kebudayaan yang ada pada zamannya. *Concept Art game* dengan genre petualangan digabungkan unsur strategi (RTS) untuk selanjutnya dapat dikembangkan kedalam *mobile gaming*. *Mobile gaming* yang dimaksud adalah sebuah permainan video yang dikendalikan/dimainkan dimana saja dan kapan saja melalui piranti keras bernama *Smartphone/PC Tablet* dan berjalan pada piranti lunak seperti iOS, Android, maupun Windows Phone. Alasan dipilihnya *mobile gaming* karena tak lepas dari popularitasnya yang cukup eksis untuk saat ini. Dengan semua potensi yang ada tersebut maka *Concept Art game* yang khusus di kembangkan untuk *mobile gaming* dirasa sangat masuk akal untuk menyajikan kisah-kisah heroik di “Bengawan : Throne Wars” antar Jaka Tingkir serta sang rival Arya Pengsang.

### B. Tinjauan Bengawan : *Throne Wars*

Kerajaan Pajang adalah sebuah kerajaan baru yang menganut sistem Kasultanan berdasarkan agama Islam, artinya hampir seluruh ritual dan budaya Islam dilaksanakan. Pajang merupakan turunan dari kerajaan Jawa terdahulu ( Majapahit, Singasari, atau Demak ) meski tidak sebesar para pendahulunya, kerajaan ini cukup di kenal dan penting dalam sejarah kerajaan di tanah Jawa. Mendengar nama Kerajaan Pajang terbesit dua sosok tokoh yang saat ini melegenda yaitu Joko Tingkir dan Arya Penangsang. Berbagai cerita rakyat yang pernah ada menyebutkan kedua tokoh ini gagah , pemberani dan berjiwa kesatria, akan tetapi memiliki sifat saling bertentangan dalam perebutan kekuasaan. Dalam berbagai versi cerita rakyat serta buku-buku *literature*, sejarah serta *Babad Tanah Jawi* menyebut pada akhirnya Arya Penangsang yang memiliki sifat ambisius dan temperamental harus kalah oleh Joko Tingkir yang pada akhirnya menjadi penguasa Pajang. Kemudian Tingkir memindahkan Kesultanan Demak menuju Pajang. Sumber yang ada menyebut Negeri Pajang atau Kesultanan Pajang adalah kelanjutan dari Kesultanan Demak dan pondasi awal berdirinya kerajaan Mataram Islam di Jawa. Pusat kerajaan ini diperkirakan berada di sekitar kelurahan Kelurahan Pajang, Kota Surakarta. Sesungguhnya nama Pajang sudah dikenal sejak zaman Kerajaan Majapahit.

### C. Teori geologi kuno

Dalam teori ini menyebutkan bahwa Jawa (*Jawadwipa*) yang merupakan salah satu gugusan pulau di wilayah *Swetadwipa* (Nusantara) semula menjadi anak benua India. Timbulnya Pulau Jawa tidak terlepas dengan peristiwa alam yang terjadi pada 20-60 juta tahun silam. Di mana anak benua India bergerak ke utara hingga bertubrukan dengan lempengan utara. Akibat dari tubrukan tersebut menimbulkan terjadinya Gunung Himalaya. Disamping itu wilayah selatan terendam air laut hingga bermunculan gugusan pulau-pulau (Bayu, 2014). Sebagai bekas wilayah bagian dari anak benua India, Tanah Jawa disebut *Jawata* (Dewata) atau *Lemah Dewani* (Tanah Dewata). Dengan demikian, tanah Jawa merupakan wilayah berpotensi yang memiliki kesuburan dan kekayaan alam. Karena itu, tanah Jawa menjadi pusat kerajaan-kerajaan besar di Nusantara. Perang merupakan jalan terakhir yang cenderung ditempuh oleh raja, manakala cara halus baik negosiasi maupun perkawinan politik guna menguasai wilayah lain tidak membawa hasil. (Bayu, 2014: 15)

### D. Tinjauan Tentang Concept art

Menurut James Pickthall seorang veteran di industri videogames yang dikutip dari *creativebloq.com* : *Concept Art* merupakan karya seni yang menakjubkan, yang dibuat sebelum eksekusi sebuah karya, biasanya digunakan untuk mempromosikan film, komik dan game yang akan di rilis. Menurutny tujuan utama dari concept art adalah untuk menyampaikan representasi visual dari sebuah desain, ide, dan / atau mood untuk digunakan dalam film, video game, animasi, atau buku komik sebelum dimasukkan ke dalam tahapan produk akhir. Dengan kata lain, hal ini bertujuan untuk menyampaikan visi desain secara keseluruhan, serta dapat mengurangi tingkat kesalahan dalam proses produksi. Lebih lanjut, menurutnya sebuah *Concept Art* tidak sama seperti ilustrasi, ini lebih tentang menciptakan visi artistik yang kuat sebelum masuk ketahap produksi. Biasanya dalam sebuah industri game masa kini Concept Art dijual satu paket dengan gamenya, hal ini dilakukan untuk meningkatkan kebanggaan tersendiri bagi orang yang membelinya.

### E. Tinjauan Tentang Video Game

Budaya permainan ini sendiri terus menerus berevolusi seiring dengan perjalanan kebudayaan manusia dan pada akhirnya sekitar tahun 1950, permainan ini mulai menyatu dengan perkembangan televisi dan listrik. Darisanalah pertama kalinya istilah "*video game*" lahir. Tempat asal mula diketemukannya video game ini berawal di negara Amerika Serikat dan perkembangan video game mula-mula ini sebenarnya sudah dimulai dari tahun 1947. Pada saat itu, video game yang ada masih sangatlah primif dan tidak banyak diketahui oleh masyarakat umum. Barulah pada tahun 1971, mesin permainan koin berjudul "*Computer Space*" yang dibuat oleh Nolan Bushnell dan Ted Dabney diperjual belikan untuk pertama kalinya di Amerika Serikat. Lebih lanjut, pada dasarnya *Video Games* merupakan permainan yang menggunakan interaksi dengan antarmuka pengguna melalui



gambar yang dihasilkan oleh piranti *video*. Dalam *Video Games* umumnya menyediakan sistem penghargaan misalnya skor yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan yang dicapai dalam menyelesaikan misi yang ada di dalam permainan tersebut. Kata "*video*" pada "permainan *video*" pada awalnya merujuk pada piranti tampilan raster. Namun dengan semakin dipakainya istilah "*video game*", kini kata tersebut dapat digunakan untuk menyebut permainan pada piranti manapun (PC, *Smartphone*, *Console*). Sistem elektronik yang digunakan untuk menjalankan permainan *video* disebut *platform*, contohnya adalah komputer pribadi dan konsol yang dibuat khusus untuk permainan.

## F. Analisis Data

Dalam perancangan ini digunakan metode 5W+1H, yaitu :

### 1. What

Merancang *concept art video game* "Bengawan : Throne Wars" yang mengadaptasi dari sejarah peperangan dan konflik antara Jaka Tingkir dan Arya Pengangsang pada masa sesudah runtuhnya Majapahit dan sebelum masa kerajaan Pajang dirancang sedemikianrupa agar terlihat kreatif dan inovatif dibumbui dengan mitos dan legenda Jawa agar target audience lebih tertarik.

### 2. Who

Target market dari perancangan ini dikelompokkan berdasar pada demografis, geografis, psikografis, dan behavioristis.

#### a. Demografis

Remaja-Dewasa(13-35 tahun),SMP, SMA, Mahasiswa hingga masyarakat umum.

#### b. Geografis

Primer : Kota besar di Indonesia (Jakarta, Bandung, Medan, Makasar, Semarang, Surabaya, Yogyakarta)

Sekunder : Nasional

#### c. Psikografis

Game ini ditujukan untuk mereka yang berstrata ekonomi menengah ke atas. Serta mereka yang peduli pada budaya lokal Indonesia. Terutama bagi penggemar game dan karya ilustrasi. Serta bagi mereka yang peduli dengan kemajuan industri kreatif dalam negeri.

#### d. Behavioristis

Dikhususkan bagi mereka *collector* pernah pernah game dan pecinta game sejati yang selalu mengikuti perkembangan game melalui media masa.

### 3. Where

*Concept Art* ini nantinya digunakan dalam acuan proses produksi *video game* "Bengawan : Throne Wars" serta dikomersilkan dalam bentuk buku *concept art* yang dijual bersama paket gamenya ataupun dijual secara terpisah ditoko buku dan *game* diseluruh kota besar Indonesia. Bagi mereka yang ingin membeli secara online dapat melakukan *Pre Order*. Paket *Pre Order* ini nantinya akan di sertai dengan *T-Shirt* edisi terbatas.

### 4. When

Hasil perancangan ini akan dirilis diacara pameran Toys Fair Juni 2016 di Yogyakarta.

5. *Why*

Karena perkembangan dunia modern yang sangat cepat membuat minat dan perhatian masyarakat khususnya generasi muda terhadap sejarah nenek moyang semakin berkurang. Selain itu perancang ingin mengenalkan sejarah melalui sebuah perancangan *concept art* yang nantinya bisa diaplikasikan kedalam sebuah *game*, tidak menutup kemungkinan dapat diaplikasikan ke berbagai media lain (komik, film, novel grafis). Perancangan *concept art* untuk *game* dipilih karena dilihat dari kecenderungan anak muda saat ini yang malas dalam membaca buku, apalagi buku sejarah. Diharapkan dengan meletakan nilai-nilai sejarah dalam *game* khususnya generasi muda akan lebih mengerti tentang sejarah dulu kala.

6. *How*

Dengan membuat rancangan *concept art* yang terdiri dari berbagai karakter tokoh dalam *game*, senjata, bangunan, *items*, serta berbagai adegan ilustrasi, dari sejarah berdirinya kerajaan pajang yang sesuai untuk *concept art real time strategy* “Bengawan : Throne Wars” berbasis mobile gaming. *Concept art* yang dirancang diperoleh berdasarkan ide visual dari berbagai gambar ilustrasi serta buku-buku cerita rakyat, dan berbagai referensi visual berupa komik, ilustrasi serta *game* yang bergaya semi realis. Selanjutnya perancang berusaha menggabungkannya untuk dituangkan kembali kedalam bentuk gambar dan ilustrasi yang lebih relevan untuk generasi saat ini.

**G. Kesimpulan Analisis**

Setelah melakukan analisis menggunakan 5W+1H maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan dunia modern yang sangat cepat membuat minat dan perhatian masyarakat khususnya generasi muda terhadap sejarah nenek moyang semakin berkurang. Oleh karena itu perlu adanya sebuah media yang benar-benar baru untuk mengangkat kisah adaptasi dari sejarah peperangan dan konflik antara Jaka Tingkir dan Arya Pengangsang pada masa sesudah runtuhnya Majapahit dan sebelum masa kerajaan Pajang. Dirancang sedemikianrupa agar terlihat kreatif dan inovatif yang diharapkan membuat target audience lebih tertarik. Konsep utama dari “Bengawan : Throne Wars” adalah untuk mengingatkan kepada generasi muda tentang kisah-kisah heroik pendekar, mitos dan legenda yang ada di tanah Jawa pada zaman dahulu. Serta diharapkan setelah memainkan *video game* ini generasi muda mampu memaknai kisah konflik peperangan antara Jaka Tingkir dan Arya Pengangsang dari berbagai sudut pandang yang berbeda. Dengan kepopuleran perangkat *mobile* khususnya *smartphone* yang saat ini menjangkiti masyarakat baik lokal maupun mancanegara, akan sangat menarik jika membuat sebuah *concept art* untuk *game RTS mobile* dalam upaya mengenalkan kebudayaan lokal khususnya jawa yang syarat akan kearifan lokal kepada generasi muda dengan media baru.

### III. PERANCANGAN

#### A. Strategi Media

Khalayak sasaran:

##### a. Segmentasi Demografis

- Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- Usia : 13-35 tahun
- Pekerjaan : Mahasiswa, pekerja, gamer, akademisi, dan Masyarakat.

##### b. Segmentasi Geografis

- Wilayah : Jateng, dan sekitarnya
- Psikografis : Suka sejarah dan budaya, menyukai *video game*, Terbuka dengan hal baru.
- *Behavior* : Usia dewasa yang senang membaca khususnya tentang sejarah dan budaya, penikmat game, dan kolektor game.

#### B. Media Utama

Buku visual ini dirancang dengan desain yang bersifat eksklusif. Adapun spesifikasi buku adalah:

- Ukuran : 23x18 cm (panjang x lebar)
- Kertas : Mate Paper (MP) 150 gram
- Jumlah Hal. : 90 halaman
- Jilid : Jahit
- Cetak : Separasi 4 warna
- Sampul : *Hard cover* dan Laminasi *doff*
- Kemasan : Karton *box(sliding)*



Gambar 01. Sampul depan dan belakang



Gambar 02. Halaman *Environment*



Gambar 03. Halaman *layout*.

### C. Media Pendukung

Video Trailer sebagai media promosi game

- Ukuran : Full HD
- Jumlah Durasi : 2 menit
- Format : MP4





Gambar 04. Tampilan *menu gameplay*.



Gambar 05. Tampilan *menu user interface gameplay*.



## IV. PENUTUP

### A. Kesimpulan

Dalam proses perancangan ini, penulis mendapatkan banyak ilmu tentang proses pembuatan karakter didalam sebuah *video game* melalui penyusunan berupa karya *Concept ArtBook* sebagai sebuah pendamping game *Bengawan : Throne Wars*. Selama prosesnya terdapat tantangan untuk membangun karakter dari seni budaya dan cerita masalalu khususnya berasal dari Jawa yang memiliki keanekaragaman yang dikemas menjadi sebuah desain baru yang lebih menarik dan mudah dicerna oleh penikmat *game* khususnya di Indonesia. Sebagai generasi muda sudah sepatutnya kita menjaga dan mau mempelajari keunikan budaya serta sejarah leluhur, agar di masa yang akan datang anak cucu kita dapat merasakan manfaatnya. Namun masih banyak keunikan kearifan lokal yang belum diketahui oleh masyarakat. Kearifan lokal pada cerita rakyat ini mulai terlupakan, padahal dari kearifan lokal yang terdapat di dalamnya dapat kita manfaatkan sebagai salah satu wujud kebanggaan kita sebagai generasi bangsa. Dengan menggunakan *concept art* ini diharapkan mampu menambah semangat khususnya dikalangan genersi muda untuk memahami serta melestarikan kearifan lokal sebagai tanggung jawab yang sudah semestinya kita emban bersama.

### B. Pesan dan Saran

Pada perancangan ini penulis hanya memvisualkan konsep cerita, karakter, senjata dan tempat saja, sebenarnya masih banyak elemen yang ingin disampaikan dan dimasukan dalam *concept art game* ini. Akan tetapi seperti tujuan yang telah disampaikan, perancangan ini hanya menyampaikan tujuan awal untuk mengisahkan konflik antara Sultan Hadiwijaya (Pajang) dan Arya Penangsang (Jipang) yang diberi judul *Bengawan : Throne Wars*. Salah satu kelemahan perancangan ini adalah dipilihnya buku sebagai media utama yang dicetak secara konvensional ditengah-tengah era digital yang saat ini sedang menjamur. Meskipun media buku dipilih sebagai media yang kurang diminati saat ini, namun penulis menyajikan bentuk buku dengan visual yang unik dan memiliki pembeda dari buku lainnya. Dengan adanya perancangan ini diharapkan mampu untuk memberikan warna baru pada dunia akademisi maupun industri lokal tentang perancang *concept art game* pada media buku. Faktor lainnya adalah ketidaksempurnaan dalam proses produksi sampai dengan eksekusi menjadi sebuah karya. Oleh sebab itu sebagai generasi muda yang baik sudah sepatutnya kita sadar untuk lebih menghargai karya dan kearifan lokal dan budaya bangsa sendiri, serta berhenti untuk melakukan tindakan pembajakan pada sebuah karya khususnya *video game*.

## Daftar Pustaka

### Buku

- Abimanyu, Soedjipto. (2013). *Babad Tanah Jawi*. Laksana. Yogyakarta
- Adji, Krisna Bayu.(2014). *Sejarah Panjang Perang di Bumi Jawa*. Araska Publisher. Yogyakarta
- B. Setiawan.(1989). *Ensiklopedia Nasional Indonesia 2 An-Az*. PT. Cipta Adi Pustaka. Jakarta
- Eiji Anuma, Shigeru Miyamoto Akira Himekawa . (2013). *Hyrule Historia: The Legend of Zelda Artbook*. Tokyopop Gmbh. Tokyo
- Hasmi. (1986). *Komik Jaka Tingkir jilid 1-4*.penerbit Misurind. Tangerang
- PurwOkartun, NasSirun. (2010). *Penangsang: Tembang Rindu Dendam*. Tiga Kelana. Jakarta

### Internet

- Carrotacademy  
(<http://www.carrotacademy.com/battle-kuska-concept-art-mark-bulahao/>, diakses 15 agustus 2015)
- creativebloq what is conceptart ?  
(<http://www.creativebloq.com/career/what-concept-art-11121155>, diakses 2 agustus 2015)
- gameloft  
([www.gameloft.com](http://www.gameloft.com), diakses 18 agustus 2015)
- idgameinasia  
(<http://www.idgameinasia.com>, diakses 12 agustus 2015)